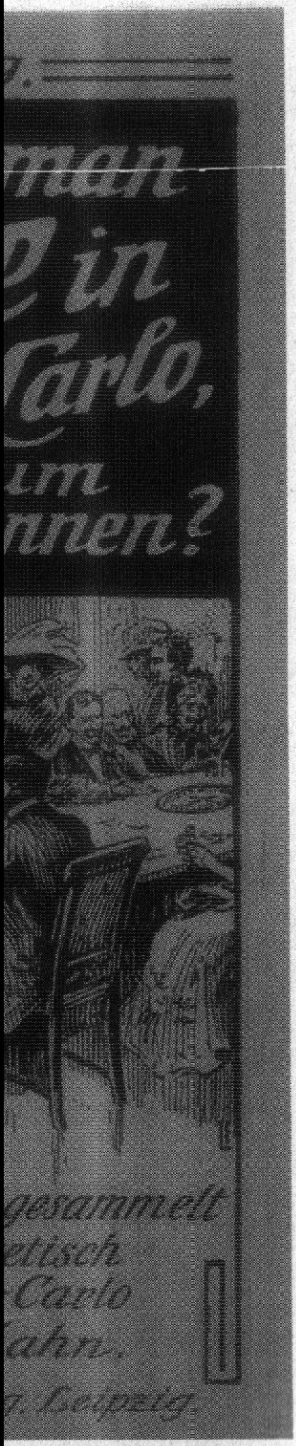

man
in
Carlo,
m
nen?
gesammelt
etisch
Carlo
ahn.
Leipzig.

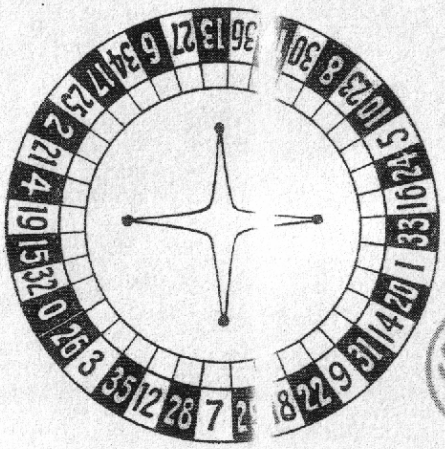
1914 B 19

Wie spielt man Roulette in Monte Carlo, um zu gewinnen?

Nach Erfahrungen gesammelt am Roulette-Tisch in Monte-Carlo.

Von

Dr. G. Zahn.

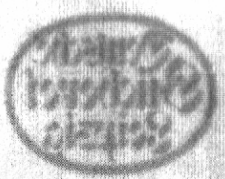


Deutsche Bücherei Leipzig

Ernst'sche Verlagsbuchhandlung, Leipzig.

Inhaltsverzeichnis.

	Seite
Roulette-Erklärung	3
Einleitung	5
Die einfachen Chancen	12
Colonnen-Spiel	13
Dutzend-Spiele	14
Transversalspiel	15
Das Spielen der Voisins	15



Roulette-Er lärung.

Rouge Rot — **Noir** Schwarz — **P ir** Gera e Nr. — **Impair** Ungerade Nr.

Passe bedeutet die höchst 18 Nummern von Nr. 19 bis 36.

Manque bedeutet die 18 nie ern Nummern von Nr. 1 bis 18, einschließlich des **0** (Ze o).

Die Gewinne werden auf d sen Chancen nur einfach bezahlt, sodaß, wenn solche z. B. mit 5 frs. besetzt sind, auch nur noch 5 frs. dazu beza lt werden.

I. Kommt bei Manque Zé o heraus, so wird kein Gewinn ausbezahlt, der Satz st auch nicht verloren, sondern bleibt stehen, und ste es dem Spieler frei, solchen zurückzuziehen.

II. Dasselbe ist auch b Noir der Fall, wenn Zéro herauskommt.

Colonnen sind die Zahlen hen von
Oben Nr. 1 bis 1 ten Nr. 34,
" " 2 " " 35,
" " 3 " " 36,
der Einsatz wird in den leeren Raum Unten unter die Nummer (34, 35, 36) gesetzt; ko mt eine Colonne heraus, so wird der Einsatz doppelt bez lt, so daß, wenn 5 frs. gesetzt sind, noch 10 frs. dazu zahlt werden.

(Douze Pre ier)
P bedeutet: Erste Zwölf n Nr. 1 bis 12.
(Douze Mi eu)
M Zweite Zwölf von Nr. 3 bis 24.
(Douze De ier)
D Dritte Zwölf von Nr. 5 bis 36.
Man spielt hier wie bei de Colonnen immer zwölf

Nummern und wird auch der Einsatz doppelt ausbezahlt. Nun kann man auch zwei Zwölfer zusamen spielen, dann muß man einen doppelten Einsatz, z. B. 10 frs. auf den Strich, wie oben angedeutet, setzen; setzt man seinen Einsatz auf den Strich zwischen P und M, so spielt man die 24 Nummern von 1 bis 24; setzt man auf den Strich zwischen M und D, so spielt man die 24 Nummern von 13 bis 36, erhält aber seinen Gewinn nur einfach bezahlt, für 10 frs. 5 frs. Ebenso kann man auch zwei Colonnen zusammen spielen, kommt aber Zéro heraus, so sind bei Colonnen wie Zwölfer alle Einsätze verloren.

Transversale nennt man, wenn man 6 Nummern zusammenspielt und den Einsatz in die Mitte der Nummern heraus an den Strich setzt, z. B.

13	14	15
16	17	18

kommt eine der 6 Nummern heraus, so wird der Einsatz 5fach ausbezahlt.

Transversale pleine nennt man, wenn man 3 Nummern zusammen spielt und den Einsatz wie angegeben setzt, z. B.

16	17	18

kommt eine dieser 3 Nummern heraus, so wird der Einsatz 11mal ausbezahlt.

Quatre premier nennt man, wenn man die 4 Nummern 0, 1, 2, 3 spielt und wie angegeben setzt. Der Satz wird 8 mal gezahlt.

	0	
1	2	3

Quarré nennt man, wenn man 4 Nummern zusammen spielt und den Einsatz wie angegeben setzt, z. B.

28	29	30
31	32	33

kommt eine dieser vier besetzten Nummern heraus, so wird der Einsatz 8fach bezahlt.

à cheval nennt man, we[n] man 2 Nummern spielt und den Einsatz wie angegebe[n] setzt, z. B.

25	26	27
28	29	30

kommt von den beiden besetzt[en] Nummern eine heraus, so bekommt man seinen Einsa[tz] 17 mal ausbezahlt.

Numéro pleine nennt m[an], wenn man 1 Nummer allein spielt. Man setzt den Einsatz auf die Nummer direkt und erhält dann denselb[en] 35 mal ausbezahlt.

Einleit[ung].

Wer in Monte-Carlo war, [wird auch die vielen Bücher, Broschüren und kleinen Briefu[mschläge mit Inhalt in den Buchhandlungen gesehen habe[n] die mit großen, in die Augen fallenden Buchstaben [verkündigen, daß nach der Anleitung, den der Inhalt ih[r Blätter gibt, Hundert-tausende, ja eine Million un[d noch mehr oft mit nur ganz geringem Kapital gewon[nen werden können.

Nichts einfacher als dies[es, also, man kauft sich eine solche Anleitung, spielt dana[ch und ist in kurzer Zeit ein reicher Mann.

So leicht scheint es nun [aber wohl doch nicht zu gehen, denn von denen, die du[rch ihr Spiel bei der Bank reich geworden sind, hört mar[n sehr wenig; daß dagegen die Bank jahraus, jahrein Mill[ionen auf Millionen häuft, ist Tatsache. Also etwas mu[ß wohl bei der Anleitung nicht stimmen. Wer sich die A[nleihe nimmt und alle diese Anleitungen und scheinbar höch[st geistvollen Berechnungen eingehend prüft, wird zu der [Ansicht kommen, daß selten ein brauchbarer Gedanke darin [enthalten ist und in vielen Fällen Ideen wiedergegeben [werden, die jede klare Auf-fassung vermissen lassen. E[s gibt eben immer noch Spieler, die da glauben, mit [Sicherheit auf Grund eines Systems, wie sie es nennen, [gewinnen zu können. Wer sich einmal die ganze Durch[führung des Roulettespiels klar gemacht hat, wird die U[nmöglichkeit einsehen, auch

nur 5 frs. mit Sicherheit zu gewinnen. Es gibt nur gewisse Wahrscheinlichkeiten, erhöhte Chancen, mit denen der vorsichtige und erfahrene Spieler rechnen kann und, die richtig ausgenutzt, ihm einen Gewinn mit relativer Sicherheit auch bringen können.

In nachstehenden Zeilen will ich in Kürze die Erfahrungen wiedergeben, die ich am Roulettetisch in Monte-Carlo gesammelt habe und die mir empfehlenswert erscheinen, bekannter zu werden. Vielleicht tragen sie dazu bei, wertvolle Anregungen zu geben und die Möglichkeit zu erreichen, die Spielgöttin willfähriger zu machen.

Eine große Menge von Spielern kann man in den Spielsälen von Monte-Carlo beobachten, die stets eifrig bemüht sind, die Nummern der Spiele zu notieren, zu sammeln und daraus ihre Schlüsse für ihre Spielmethode zu ziehen.

Alle, die das tun, gehen von der sehr richtigen Annahme aus, daß gewisse Regelmäßigkeiten sich an jedem Tische und bei jedem Spiel wiederholen.

Diese Regelmäßigkeiten bestehen auch in der Tat; sie erklären sich daraus, daß niemals ein Roulette genau gleich dem anderen gearbeitet werden kann, daß kleine technische Ungenauigkeiten unterlaufen und diese dann immer die Ursache gewisser und bestimmter Wiederholungen im Spiele sind.

Diese Eigentümlichkeiten des Tisches möglichst genau kennen zu lernen, ist zweifellos eine große und vielleicht die erste Wichtigkeit für den Spieler, gleichviel ob er am Roulettetisch in Monte-Carlo oder an dem 9 Nummern-Roulette in Abazzia spielt.

Jaggard hatte darauf sein System gegründet und ist gut damit gefahren. Obgleich nun diese Idee allgemein als richtig anerkannt ist, muß man sich doch wundern, daß sie nicht richtig oder nur mangelhaft durchgeführt wird.

Macht man sich klar, in welcher Weise das Spiel vor sich geht, so muß man sich sagen, daß die Notierungen in ganz bestimmter anderer Weise gemacht werden müssen.

Vergegenwärtigt man sich, daß um das eigentliche Roulette herum 4 Croupiers sitzen und jeder Croupier abwechselnd einmal die Kugel rechts herum, ein andermal

die Kugel links herum wirft, s ergibt sich daraus, daß
das Roulette von 4 verschiede n Plätzen aus gespielt
wird und jeder Croupier von s nem Platze aus einmal
die Kugel rechts herum, ein an mal links herum wirft.

Will man daher seine N tierungen genau durch-
führen, d. h. die Eigentümlichke en des Tisches möglichst
genau kennen lernen, so muß m bei seinen Notierungen
alles dieses berücksichtigen.

Man kann dies leicht fol ndermaßen durchführen.

Angenommen, wir stehen nter dem Chefcroupier,
so wäre der Croupier zur rech n Croupier Nr. 1, der
zur linken, Croupier Nr. 2 u die gegenübersitzenden
dann 3 und 4.

Croupier 1 fängt an, na dem 8 geworfen war.
Er wirft links herum und es ällt 20, dann wirft er
rechts herum und es fällt 12, nn wieder links herum
und es fällt 3, so notieren wi folgendermaßen: Oben
am Kopf unserer Notizen steh notiert Croupier 1 ent-
weder durch eine Zahl oder dur ein Kreuz (+), in das
der Sitz des Croupiers eingetra en ist, darunter notieren
wir nun 8), 20(, 12), 3. Da will sagen, nach 8 hat
Croupier 1 links herum gewor und es ist 20 gefallen,
dann ist rechts herum geworfe worden und es ist 12
gefallen, nach 12, links herum, st dann 3 gefallen.

Die Pfeilrichtung gibt uns edesmal an, nach welcher
Richtung geworfen wurde und e Notiz am Kopfe unserer
Notierungen sagt uns, welche Croupier geworfen hat.

Später überträgt man da n diese Notierungen in
ein Buch und schreibt auf die ne Seite alle Nummern
bis 36 mit Zero untereinan r. Oben an den Kopf
setzt man die Nummern oder s Zeichen des spielenden
Croupiers und bemerkt dazu e Pfeilrichtung, nach der
die Nummern, die auf dieser eite stehen, gefallen sind.

In die gegenüberliegende Seite des Buches wird
dann das gleiche Schema einge agen, nur mit dem Unter-
schied, daß hier die Nummern geführt werden, die beim
entgegengesetzten Drehen desse n Croupiers gefallen sind.

Die in unserem Buche ge mmelten Notizen werden
sich dann folgendermaßen aus ehmen:

Bezeichnung des Tisches,

Croupier 1.

) links herum.

0	26	9	25	13	32	21	5										
1	30	28	11	15													
2	17	21	5	17	29	25	20	4	7								
3	31	7	14	21	30	14	8	25	27	29	29	13	19				
4	27	20	24	7													
5	4	23	7	7	25	20	4	25	31	36	14	1					
6	27	13	27	24	24	5	16	1	30	4	7						
7	16	35	1	4	4												
8	26	7	0	22	20	13	19	25	10	21	33	2	5	18	28		
9	28	7	16	16	6	34	17										
10	9	17	9	12	24	4	21										
11	29	27	16	21	17	7											
12	5	32	27	18	21	13	2	21	8								
13	29	5	26	15	24												
14	9	6	22	15	24	32	28	23	26	20	32	18	33	14	19	13	
15	5	23	2	2	13	8											
16	24	21	34	8	3	31	19	17									
17	24	3	18	2	17	16	0	8	36	36	13						
18	26	8	31	9	7	26	0	36	30	10	22	26					
19	18	25	1	24	36	1	10	26	23	6	11	33	28	16			
20	18	5	1	23	12	12	8										
21	22	27	24	4	0	18	13	1	27								
22	32	35	0	10	26	4											
23	33	14	25	15	29	31	21	9									
24	1	28	11	0	5	1	4	31	17	31	19						
25	29	17	6	25	6	26	29	20	32	32	4	3	23				
26	4	18	26	7	33	8	22	31	12	16	30						
27	9	11	14	18	7	7	5										
28	5	13	12	27	24	26	20	19	34	32	14	5	14	26			
29	8	11	26	31	29	29	25	7	25	16	11	16	25				
30	12	27	14	1	11	23	9	6	10	33	18	7					
31	20	5	24	4	7	36	4	29	24	27							
32	26	6	13	9	15	9	21	36	17	24	9	7	13	25	12		
33	4	14	22	22	34	28	34	9	29	20							
34	18	29	23	17	7	9	14	0	26								
35	2	21	14	22	4	13	33										
36	3	12	13	25	31	3	9	2	17								

an dem gespielt wird.

Croupier

(rechts herum.

0	29	23	35	13	6	25	29										
1	29	27	31	28	14	3	30	26	28								
2	27	22	21	20	8	25	2										
3	30	28	9	28	9	25											
4	26	21	8	10	6	35	14	20	21	5	10	36	11	29	19		
5	8	0	0	36	7	22	3	8	19	25	30						
6	34	10	21	24	28												
7	19	11	26	33	28	32	7	14	31	1	8	14	17	23	26		
8	27	11	8	22	28	24	23	8	14								
9	3	5	20	3	19	3	31	18	17	25	28	26	2				
10	32	10	17	35	29	12											
11	23	11	10	25	35	17	20	32	26								
12	14	36	18	29	5	33											
13	17	8	3	12	5	22	13	24	11	23	21	17	9				
14	35	19	36	23	19	34	31	14	6	19	18						
15	16	5	10	26													
16	14	8	35	18	33	14	8	35	16								
17	30	24	8	24	17	29	25	19	33	7	22	2					
18	12	29	17	26	12	20	28	17	28								
19	36	32	29	18	12	25											
20	8	25	10	18	16	15	18	23									
21	21	15	6	33	3	19	12	0	20	15	12	32					
22	8	21	6	34	34	32	21	16									
23	29	25	9	29	27	1	23	30	31								
24	2	33	29	31	7	34	33	30	3	24	34	9					
25	26	24	30	8	36	17	28	9	3	2	0	5					
26	31	5	36	32	14	31	33	15	32	5	22	2	27	12	12	30	
27	5	13	32	19	1	3	6	25	34	24							
28	20	5	21	24	28	30	30										
29	2	2	14	17	8	21	34	14	24	27	16						
30	8	5	6	32	16												
31	0	14	6	31	13	25	26	12	31								
32	19	11	32	3	16	14	32	28	1								
33	28	26	34	6	14	24	6	31	11								
34	2	4	36	0													
35	18	22															
36	32	19	16	19	30												

Bezeichnung des Tisches,

Croupier 2.

) links herum.

0	25	12	17	17	35	9											
1	21	5	13	22	28	2	25	4	31								
2	9	16	27	20	28	8	21	35	5								
3	19	35	23	16	12	29	33	15	15								
4	16	29	23	1													
5	25	2	31	20	36	14	20	28									
6	26	4	2	22	17	21	13	18									
7	27	35	9	20	26	10	1										
8	30	36	1	30	36	17											
9	16	1	24	0	17	32	8	15									
10	20	34	16	11	25	32	16	18	4	15	19	7	7	20	17	34	2
11	29	31	25	29	26	26											
12	12	5	7	5	6												
13	6	19	7	5	29	22											
14	20	4	29	14	5	32	27	36	23	2	19						
15	31	26	12	27	3	15											
16	11	35	8	29	21	1											
17	12	1	36	0	20	10											
18	22	30	10	20	25	20	22	5	21	19	0						
19	26	20	10	3	27	5	13	29	23								
20	6	30	26	6	25	18	28	29	17	2	31	4					
21	3	23	27	9	3	5	22	28	9	36	24	29	22	26			
22	29	17	2	15	24	11	34	28	32								
23	5	35	4	0	35	35											
24	34	33	2	33	8	6	6	29	31								
25	15	35	25	18	7	15	14	9	21	35	11	8	24	14	15	11	
26	34	8	4	5	34	0	7	35	27	10	32	3	13				
27	9	18	32	30	34	2	20	23	9	6	3						
28	9	17	9	30	18	22											
29	0	21	5	14	11	1	3	17	2								
30	25	4	13	14	19	4	35	0	35								
31	24	24	24														
32	30	4	10	30	23	21	27	22	8	7	7	1	22	35			
33	9	33	28	9	5	17	21	27									
34	35	29	29	36	21	20	33	15	20	23							
35	11	3	11	17	18	29											
36	20	12	6	9	11	34	32	16	36	36	23						

an dem gespielt wird.

Croupier 2

(rechts herum.

0	19	4	30	25	8	18	6										
1	14	24	5	30	6	7	36	28	2								
2	7	5	14	20	16	19	36	10	25								
3	22	34	20	27	10	34	19										
4	25	12	4	29	17	34	18	22	2	2	5						
5	25	28	20	2	18	34	0	30	32		31						
6	19	29	11	36	10	1	18	20									
7	33	29	25	5	9	29	7	19									
8	25	1	3	30	27	5	22										
9	2	11	21	26	19	30	21	10	24		2	7	17	36	0	25	
10	6	18	21	3	7	2	20										
11	26	20	7	1	14	23	3	33									
12	21	18	21	15	11	16											
13	26	25	21	21	34	24											
14	27	32	15	15	32												
15	3	28	6	25	26	32	26	25	30								
16	36	25	16	10	21	14	29										
17	12	6	10	10	4	11	35	11	27	3	20	29	16				
18	8	13	13	28	10	10	36	10									
19	29	21	1	32	24												
20	32	30	36	23	32	18	35	4	8	3	21	10	26	9	18		
21	33	21	9	13	11	24	27	20	16	3	22						
22	5	13	10	8	35	1	25	35	34	2	18						
23	20	20	32	26	2	7	14										
24	10	0	33	22	10	27											
25	8	0	14	17	16	25	29	10	20								
26	10	32	24	26	13	29	34										
27	27	14	33	17	9	14	17	28	32	1							
28	36	23	1	31	24	23	17	10									
29	9	3	32	17	26	14	30	7	11	3	4	6	14	2	4	5	15
30	27	32	10	19	0	22	19	22	23								
31	21	9	6	7	8	12											
32	12	5	9	13	26	35											
33	20	11	24	34	36												
34	24	27	14	12	4	17	33	3									
35	33	2	25	28	35	36	32	1	1	1	32	34	4	9	25		
36	9	25	21	35	27	26	26	0	21	2	1						

setze man je 15 frs. auf dieselben Colonnen, bei erneutem Verlust je 50 frs. auf die gleichen Colonnen und decke Zero mit 5 frs. etc.

Dieses Spiel ist verhältnismäßig chancenreich, denn geht man bis zum Maximum, so hat man die Möglichkeit, innerhalb 10 mal einmal eine von den besetzten 24 Nummern zu treffen. Aufzeichnungen von über 100000 Nummern haben ergeben, daß ein Gewinn niemals über das 6. Mal ausbleibt.

Will man nur eine Colonne spielen, so empfiehlt es sich, meines Erachtens nach folgendermaßen zu spielen.

Man warte ab, bis eine Colonne vielleicht gegen 10 mal nicht herausgekommen ist, erst dann beginne man und setze 5 frs. auf diese Colonne. Bei Verlust setze man dann wieder 5 frs., dann 10, 15, 25, 40, 60, 70, 90 frs., u. s. w.

Die Erfahrung hat gezeigt, daß eine Colonne länger als 18 mal nicht ausbleibt.

Dutzend-Spiele.

Das Dutzende-Spielen ist nach meinen Erfahrungen nicht so chancenreich, wie das Colonnenspiel, obgleich man hier die gleiche Anzahl von Nummern spielt.

Will man zwei Dutzende spielen, dann möchte ich raten, das Dutzend zu spielen, das gerade herausgekommen ist und als zweites Dutzend das, welches uns auf Grund unserer gewonnenen Aufzeichnungen als geeignet erscheint. Während des Weiterspiels bei Verlust sind dann selbstredend diese beiden Dutzende beizubehalten.

Als Satz würde ich hier raten, wie beim Colonnenspiel zu setzen: 5 frs. jedes Dutzend, dann 15 frs. jedes Dutzend, dann 50 frs. und mit 5 frs. Zero decken u. s. w.

Ein einzelnes Dutzend in der Weise wie beim Colonnenspiel zu spielen, indem man abwartet, bis es vielleicht 10 mal nicht gefallen ist, ist meines Erachtens nach immer noch riskant. Es kann passieren, daß ein

Dutzend 26 mal ausbleibt, daru steige man je später je besser ein, und spiele dann mit em bei dem einzelnen Colonnenspiel angegebenen Satz 5. 5. 10. 25. 40. 60. 90. u. s. w.

Sich mit dem kleinen Gewin von 5 frs. bei jedem Spiel jedesmal zu begnügen, h te ich in allen diesen Fällen für klug und richtig. Es nur dadurch möglich, die größtmöglichsten Chancen für ich heraus zu rechnen. Man kann natürlich auch in an erer Weise setzen, um größere Gewinne schneller zu mach , das Risiko ist dabei aber größer. Grundbedingung i auch hier, wie immer die Combination sein mag, ein mö ichst genaues Studium des betreffenden Roulettetisches.

Transversal iel.

Das Spiel auf 6 Nummer ist meines Erachtens nicht ohne Chance, aber nur da erfolgreich, wenn es sich auf genaues Studium des betr enden Tisches gründet. Hat man die sogenannten Favorit umern des betreffenden Tisches festgestellt, dann kann m 2 auch 3 Transversalen spielen und sie in der Pr ression von 5 frs. 10. 20. wie bei den einfachen Chanc weiter spielen.

Das Spielen der Voisins.

Das Voisinsspielen, d. h. pielen auf Nummern der soeben gefallenen Nummern u einiger ihrer Nachbarn, stützt sich auf die Tatsache, daß s oft dieselbe Nummer noch einmal fällt oder eine ih unmittelbaren Nähe.

Dies Spiel kann man mei Erachtens nur dann mit Erfolg spielen, wenn man sich der Unterstützung des Croupiers, der gerade spielt, icher ist. Wenn man weiß, daß der Croupier mit einem nicht gegen einen spielt. Wer Monte-Carlo und andere Bankverhältnisse kennt, weiß, ohne den Herren Croupie damit nahetreten zu wollen, daß dies möglich ist.

Das Spiel des 3. und 4. Croupiers wird dann ebenso notiert und in unser Buch an anderer Stelle eingetragen.

Haben wir auf diese Weise eine größere Anzahl Notizen gesammelt, so können wir, wie vorstehende Aufzeichnungen, die am Tisch in Monte-Carlo aufgenommen sind, auch zeigen, leicht feststellen, daß gewisse Nummern Favoritnummern sind, d. h. häufiger als andere herauskommen, und es wird sich zeigen, daß der Tisch diese Regelmäßigkeiten im Spiel nicht nur heute, sondern nach unserer Erfahrung auch dauernd zeigt, solange das Roulette das gleiche ist, und die gleiche Richtung des Wurfs, von demselben Platz des Croupiers gespielt, innegehalten wird.

Selbstredend kann man mit dieser Art der Aufzeichnung trotzdem nicht alle Eigentümlichkeiten des Spiels feststellen, denn die einzelnen Croupiers wechseln, werfen auch verschieden, je nach ihrem Zustand, ob sie müde sind oder erst beginnen; dann sind die „Obstacles“ da, die jede Berechnung illusorisch machen. Dieser Weg zeigt aber doch die einzig richtige Notierung, um den Eigenheiten, d. h. den Regelmäßigkeiten oder Unregelmäßigkeiten des Spiels eines bestimmten Roulettetisches näher zu kommen und eine sichere und vernünftigere Grundlage für eine Spielmethode zu gewinnen.

Was nun einzelne, häufig gespielte Methoden betrifft, so ist folgendes darüber zu sagen.

Die einfachen Chancen.

Die einfachen Chancen werden viel gespielt, besonders rouge und noir. Man spielt sie mit Progression, d. h. man beginnt mit 5 frs. und verdoppelt den Einsatz solange, bis man gewonnen hat. Empfehlenswert ist diese Art, eine einfache Chance zu spielen, nicht, da man nur die Möglichkeit hat, 11 Mal zu setzen und Serien von 11 und mehr nicht gerade selten sind. Rat-

samer ist es jedenfalls, die e… fachen Chancen folgender- maßen zu spielen. Man wa… e eine Intermittence ab, d. h. bis rouge oder noir …er die anderen einfachen Chancen, Pair oder Impair ode… Passe oder Manque 3 oder 4 mal abwechselnd gefolgt sind… Wartet man mehr Intermittencen ab, um so besser, …tan erhöht dadurch seine Gewinnchancen. Da man …eses Spiel auf 3 verschiedenen Chancen spielen k…n, so kann man ruhig eine längere Intermittence ab…arten, die eine oder die andere Chance kommt doch …d heran und man hat öfters Gelegenheit zum Spiel.

Hat man nun eine längere …ntermittence abgewartet, so setze man auf die zuletzt …rausgekommene Chance, spiele mit dem Tisch, progress… dann beim Verlust, bis man gewinnt. Hat man gewo…en, dann höre man auf und fange von vorn an, d. h. …is wieder eine längere Intermittence sich zeigt.

Will man abwarten, bis …ne Serie längere Zeit gekommen ist, dann steige ma… nicht zu früh ein, um gegen den Tisch zu spielen. …erien von mehr als 12 bis 18 sind nicht selten. In e…em solchen Falle dürfte es sich empfehlen, nicht eher …it dem Spiel zu beginnen, bis nicht die Gegench…nce mindestens 10mal hintereinander gekommen ist. …le Combinationen, einfache Gewinnchancen, wie sie …ch immer sein mögen, durch Progression zu überkom…en, verlangen größte Vorsicht.

Colonnen-S…iel.

Ein Spiel, das bei vorsichti…em Operieren chancenreich genannt werden kann, ist d… Spiel auf Colonnen. Hier würde ich folgendes V… gehen für empfehlenswert erachten.

Man warte ab, bis eine …olonne mehreremale 3—4 mal gekommen ist, dann …etze man die beiden entgegengesetzten Colonnen mit … 5 frs. Bei Verlust

Es muß natürlich ein Croupier ſein, der viel Routine hat, was ja bei den meiſten der Fall iſt.

Meine Anſchauung über das, was der Croupier beim Spiel vermag, iſt die, der Croupier kann wohl nicht mit Sicherheit voraus ſagen, eine beſtimmte Nummer zu treffen, er kann aber mit hoher Wahrſcheinlichkeit durch ſeine jahrelange Uebung vorausſagen, welche Nummer wahrſcheinlich fällt oder welche Nummern in Betracht kommen.

Will man daher ſchon Nummern ſpielen, ſo ſpielt man dieſe meines Erachtens nach immer beſſer in Verbindung mit cheval, quarré oder quatre premier, gleichviel ob man mit oder ohne Unterſtützung des Croupiers ſpielt. Im letzteren Falle natürlich nur unter gewiſſenhafteſter Benutzung unſerer Aufzeichnungen.

Das Facit dieſer meiner an Ort und Stelle gemachten Beobachtungen, die ich hiermit angedeutet habe, möchte ich dahin zuſammenfaſſen: Vorſichtiges Spielen, genaues Aufzeichnen des Spiels, das jedesmal ergänzt und bei Einfügen eines neuen Roulettes in den Tiſch erneuert werden muß, und zum Schluß möchte ich raten, ſich eher mit kleinen Gewinnen zu begnügen, als große Gewinne forcieren zu wollen.

Druck von J. Hörling's Wwe. (Herm. Bäſeler), Halberſtadt.

☛ In der Ernst'schen Verlagsbuchhandlung in Leipzig ist ferner erschienen und von derselben direkt, sowie durch jede Buchhandlung zu beziehen:

Deutsche, französische und englische Kartenspiele, als: Etat, l'Hombre, Whist, Solo, Schafskopf, Rabouge, Pharao, Commerce, Süßmilch, Dreiblatt, Sequenz, nebst Kartenkunststücken. Von v. Posert. 9. Auflage. Mk. 1.50.

Wie spielt man Salta? Eine gründliche Anleitung zur Erlernung dieses Brettspiels nebst den gebräuchlichsten Kampfesweisen und einigen Musterpartien. Von B. von Alvensleben. Mk. —.50.

Carlo Bosko, der weltberühmte Zauberkünstler und Taschenspieler. Leicht ausführbare, interessante Kunststücke mit Karten, Würfeln, Kugeln, Ringen und anderen Gegenständen von verblüffender Wirkung. Zur Unterhaltung und Belustigung. 21. Auflage. Mk. 2.—.

Die Wahrsagekunst. Offenbarung der Zukunft aus den Karten, Enthüllung des menschlichen Schicksals aus der Hand und Beurteilung des Charakters und der Fähigkeiten eines Menschen aus der äußeren Erscheinung und aus den Gesichtszügen. Mit Abbildungen und einer Farbentafel. 12. verbesserte Auflage. Preis M. 1.—. Mit Mlle. Lenormand's Wahrsagekarten M. 1.— mehr.

Wie spielt man Boston? Eine gründliche Anleitung zur leichten und schnellen Erlernung dieses Kartenspiels für 4 Personen in 12 Touren. Mit einer Tabelle zur Berechnung der Spiele. Von B. von Alvensleben. Mk. —.60.

Praktisches Schachbuch, oder deutliche Darstellung der Regeln des Schachspiels; mit Beispielen interessanter Musterpartien. Von A. v. Brede. 2. Auflage.

Auserlesene Kartenkunststücke von verblüffender Wirkung. Zur Belustigung in geselligen Kreisen. Mit einem Anhang: Die Tricks der Falschspieler. Von A. v. Meerberg. 9. Auflage. Mk. 1.—.

Der Whist-, Boston- und Skatspieler oder Anweisung, das Whist-, Boston- und Skatspiel nach den besten Regeln zu erlernen. Nebst 26 Kartenkunststücken. 11. Auflage Mk. 1.—.

Der regelrechte Skatspieler. Eine Anweisung, in kurzer Zeit regelrecht Skat spielen zu lernen. Mit besonderer Berücksichtigung von „Paß mir nicht" und „Gudt". 7. Auflage. Mk. —.50.

Rechenkünste und Zahlenspiele zum Vortrage im Salon. Eine Sammlung von Kunststücken und Unterhaltungen aus der Zahlenwelt verbunden mit Gedächtniskunst. Von Otto Neuhaus. Inhalt: 1. Gedächtniswunder, 2. Rechenwunder, 3. Magische Quadrate. Mk. 1.—

Die Kunst, ein vorzügliches Gedächtnis zu erlangen; eine praktische Anleitung zur Erlangung und Erhaltung eines guten Gedächtnisses. Auf Erfahrung, Wahrheit und Vernunft begründet. Von Dr. Fr. Hartenbach. 20. Auflage. Mk. 1.—.

Hochzeitsreisen und Flitterwochen. Ärztliche Erfahrungen und Ratschläge für junge Eheleute von Dr. G. H. Berndt. 4. Auflage. Mk. 1.50.